

Mientras Canto Me Divierto y Aprendo

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Adriana Castro Urquijo & Asgar Marixa Vásquez Puchana

Mayo 2016.

Copyright © 2016 por Adriana Castro Urquijo & Asgar Marixa Vásquez Puchana. Todos los
derechos reservados.

Agradecimientos

Agradecemos principalmente a DIOS TODOPODEROSO la obtención de este logro.

A nuestros tutores por su apoyo y sabia orientación en nuestro proceso de especialización.

También damos las gracias a nuestros esposos y familiares por invertir su tiempo y apoyo en la culminación de este proceso educativo en pro de nuestros logros profesionales.

A nuestros compañeros de estudio por su gran calidad humana y gran trabajo de equipo.

Las autoras

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Todos somos niños	10
Capítulo 2. Aprendiendo al Compás de la Música	15
Capítulo 3. Aprenda Divirtiéndose y Diviértase Aprendiendo	23
Capítulo 4. Dinamicemos un Aprendizaje Feliz	27
Capítulo 5. El éxito del Aprendizaje Está en la Música y en el Juego	
Lista de referencias	37
Anexos	

Lista de tablas

Tabla 1. Anàlisis Pregunta No. 1 de la Encuesta.	17
Tabla 2. Anàlisis Pregunta No. 2 de la Encuesta.	18
Tabla 3. Anàlisis Pregunta No. 3 de la Encuesta.	19
Tabla 4. Anàlisis Pregunta No. 4 de la Encuesta.	19

Lista de Ilustraciones

Ilustraciòn 1. Anàlisis de la Encuesta. Pregunta No. 1	17
Ilustraciòn 2. Anàlisis dela Encuesta. Pregunta No. 2.	18
Ilustraciòn 3. Anàlisis de la Encuesta. Pregunta No. 3	19
Ilustraciòn 4. Anàlisis de la Encuesta. Pregunta No. 4.	20
Ilustraciòn 5. Fases de la propuesta de investigaciòn.	21
Ilustraciòn 6. Sopa de Letras.....	22

Lista de Anexos

Anexo No. 1. Encuesta para identificar problemas de atención	31
Anexo No. 2. – Encuesta para identificar problemas de atención.	32
Anexo No. 3. Diario de Campo – Descubre el término climático	33
Anexo No. 4. Diario de Campo – Escribiendo al ritmo de la música.....	34
Anexo No. 5. Diario de Campo – Las imágenes también nos hablan.	35
Anexo No. 6. Prueba No. 5 – de la Yincana.	36
Anexo No. 7. Prueba No. 5	37
Anexo No. 8. – Adivinanzas.....	38
Anexo No. 9. Plan de Acción.....	39
Anexo No. 10. Actividades lúdico-pedagógicas –juegos de concentración	40
Anexo No. 11. Taller No. 2.....	43
Anexo No. 12. Taller No. 3.....	46

Resumen

El proyecto de Investigación centra su interés en presentar una propuesta lúdico pedagógica basada específicamente en la música y los juegos de concentración con el propósito de favorecer procesos cognitivos, motrices y emocionales de los niños y niñas de las instituciones educativas Alberto Mendoza Mayor, sede Juna B Palomino del Municipio de Yumbo y Julio Caicedo y Téllez de la comuna No 8 del municipio de Santiago de Cali, ambas en el departamento del Valle del Cauca.

El proyecto presenta una investigación cualitativa la cual se articuló con la línea de Pedagogías, Medios y Mediaciones de la Fundación Universitaria los Libertadores, cuya línea institucional es Pedagógicas, Didácticas e Infancias específicamente en el eje de didáctica.

Palabras clave: Atención, concentración, Lúdica, música y juegos de concentración

Abstract

The project of Investigation centres his interest to present an offer playfully pedagogic stocks specifically in the music and the games of concentration with the intention of favoring cognitive, motive and emotional processes of the children and girls of the institutions educational Alberto Mendoza Mayor, headquarters Juna B Dove of the Municipality of Yumbo and Julio Caicedo y Téllez of the commune Not 8 of the municipality of Santiago of Cali, both in the department of the Valley of the Cauca. The project presents a qualitative investigation which articulated with Pedagogías's line, Means and Mediations of the University Foundation the Liberators, whose institutional line is Pedagogic, Didactics and Infancies specifically in the axis of didactics.

Key words: Attention, concentration, Playful, music and games of concentration.

Capítulo 1

Todos somos niños

El ser humano con el deseo de suplir sus necesidades básicas ha encontrado en la lúdica, una forma de conocer el mundo y expresar a través del juego, la música y todas aquellas expresiones artísticas; lo que siente y piensa sobre su contexto social, político y cultural, de esta manera amena, supliendo así sus necesidades emocionales.

Es indispensable que el niño de hoy tenga espacios donde pueda correr saltar, jugar, pintar, cantar y representar sus emociones e imaginación con un lenguaje diferente. Esta propuesta de intervención, se orienta al desarrollo de actividades lúdicas en un grupo de estudiantes de los grados TERCERO Y SEXTO de las Instituciones Educativas Alberto Mendoza Mayor en la ciudad de Yumbo y Julio Caicedo y Téllez en la ciudad de Cali respectivamente, con miras a mejorar las deficiencias de atención que han sido detectadas previamente y por ende los resultados que obtienen en sus procesos académicos.

Partiendo de esta premisa hemos formulado nuestra propuesta de intervención orientada al desarrollo de las actividades lúdicas con los estudiantes de la Institución Educativa Alberto Mendoza Mayor, Sede Juan B. Palomino, del barrio Uribe en el Municipio de Yumbo y en la Institución Educativa Julio Caicedo y Téllez de la comuna N° 8 del municipio de Santiago de Cali, departamento del Valle, donde se ha podido observar problemas de atención y concentración de los estudiantes tanto en el grado tercero como en el grado sexto. Las dificultades que se

evidencian radican en situaciones como: las instrucciones que se dan no se desarrollan de manera adecuada, las actividades propuestas en clase no son terminadas oportunamente, al iniciar una

actividad es muy dispendioso centrar la atención de los estudiantes, la atención se presenta en cortos periodos de tiempo durante las actividades, requieren de acompañamiento permanente del docente para desarrollar sus ejercicios, generan situaciones como salir al baño, tajar punta a los lápices, conseguir útiles prestados para evadir la realización de sus trabajos, utilizan elementos distractores que no permiten la realización de sus labores académicas, situaciones que impiden que algunos de los estudiantes no puedan alcanzar los procesos que se han propuesto, además no se genera un ambiente adecuado para el aprendizaje del grupo en general.

Analizando más a fondo la dificultad que cada Institución presenta y la responsabilidad que el docente tiene en este aspecto, se evidencia que la problemática en muchas ocasiones se centra en que los estudiantes no dan espacios para escuchar al docente, ya que todos hablan al mismo tiempo; es tanta la necesidad de interrumpir al otro que poco les interesa escuchar las respuestas a sus mismos interrogantes.

La dificultad también se evidencia en el ámbito familiar, dado que muchos de ellos no tienen una buena comunicación con su familia, otros no poseen un núcleo familiar por lo que es evidente su desahogo en la escuela.

Ahora bien, con nuestro proyecto no solo se pretende mostrar las causas de esta deficiencia (el no saber escuchar, no atender orientaciones, no seguir instrucciones) sino que también busca dar a conocer el problema latente existente en las instituciones, exponiendo los factores determinantes que contribuyen a la falta de concentración, pero también ofrecer unas soluciones que minimicen o desaparezcan la dificultad.

Sumado a lo anterior, el fenómeno se vuelve tan intolerante que genera malestar no solo mental, sino físico, debido a que el ruido hace que se pierdan los canales de comunicación y provoca malos entendidos y estrés, que son aprovechados para formar indisciplina.

Se evidencia que la problemática también está provocando un ambiente tenso entre compañeros de clase, docentes y directivas al no encontrar una solución a pesar de los planteamientos propuestos en el conducto regular del Manual de Convivencia, en los cuales se notifica al padre de familia y se le hace firmar compromisos a los que en realidad los padres le dan poca importancia, debido a que no lo consideran tan grave y que es más una forma de libre expresión que desde casa ellos promueven inconscientemente.

La situación descrita es preocupante dado que este déficit de atención ha sido el factor que está llevando a nuestros estudiantes a unos desempeños académicos caóticos en las aulas escolares y lo más alarmante es que esta problemática se está volviendo una constante generalizada en nuestro sistema educativo.

Con miras a dar soluciones, el Ministerio de Educación cada vez se traza nuevas políticas que apuntan a remediar esta situación y mejorar los índices tan bajos que arrojan las pruebas SABER o las pruebas PISA, pero en realidad muchas de estas alternativas se quedan en el camino y no llegan al educando ya sea por falta de recursos didácticos en las instituciones o por falta de tiempo en los docentes, que al cumplir tantas tareas y al tener tantos estudiantes con situaciones difíciles no se cuenta con los espacios que en realidad apunten a dar soluciones certeras a la problemática.

En relación a lo expuesto anteriormente, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la lúdica (la música y el juego) fortalece la habilidad de concentración en los estudiantes de los grados tercero y sexto, de la institución Educativa Alberto Mendoza Mayor, Sede Juan B. Palomino del municipio de Yumbo y la Institución Educativa Julio Caicedo y Téllez de la comuna N° 8 del municipio de Santiago de Cali, Valle del Cauca? Para brindar respuesta a esta inquietud se plantean los siguientes objetivos: El objetivo general se centra en potenciar la habilidad de la

concentración en los estudiantes de los grados tercero y sexto de la Institución Educativa Alberto Mendoza Mayor, sede Juan B y la Institución Educativa Julio Caicedo y Téllez de la comuna No 8. Los objetivos específicos van orientados a propiciar espacios dentro y fuera del aula para desarrollar la habilidad de la concentración, implementar acciones lúdicas (Música, Juegos) y determinar el impacto del proceso ejecutado, en los procesos de aprendizaje.

Desde esta perspectiva y como respuesta a esta problemática surge nuestro proyecto investigativo “**Mientras Canto me Divierto y Aprendo**” que se ha propuesto trabajar con los estudiantes de las Instituciones mencionadas a través de acciones lúdicas, entre las cuales se destaca la música y los juegos de concentración, para ambientar los encuentros pedagógicos. De esta forma se busca con estas acciones mejorar los ambientes escolares para que se transformen en espacios agradables, acogedores, que contribuyan a armonizar los canales del aprendizaje y despierten el interés y la motivación del estudiante. Así mismo contribuyan a mejorar la atención y concentración.

En este orden de ideas, el desarrollo de este proyecto es importante porque con él se despertara en los educandos el deseo de inventar, crear, innovar, transformar el conocimiento y discutir sobre él; es una buena estrategia grupal que se puede trabajar a través de diferentes temas musicales y del juego desde diferentes áreas del conocimiento; de esta manera el estudiante se divierte aprendiendo y su atención estará más activa con estos estímulos.

Se resalta que el estudio es factible por cuanto integra la visión y misión de las instituciones educativas, lo que evidencia uno de los propósitos fundamentales de la misma que se entra en enseñar a los estudiantes a ver el mundo como seres conscientes y críticos de la realidad. Finalmente, en nuestras instituciones Educativas (Liceo Alberto Mendoza Mayor Sede Juan B. Palomino y Julio Caicedo y Téllez) se observa coincidencias en sus perfiles, lo que a su vez se

complementa en algunos de los elementos que se encuentran plasmados en la Misión y la Visión, como la formación integral y los principios sociales y éticos que cada una de ellas promueve. Es entonces en esta unión en donde a través de una propuesta educativa se puede fortalecer la habilidad de concentración por medio de la lúdica en las prácticas de procesos que generan cambio y crecimiento permanente en los estudiantes.

Capítulo 2

Aprendiendo al Compás de la Música

Partimos desde la perspectiva que dentro del proceso educativo lo más importante y la razón de ser de la escuela es el estudiante; lo que él sienta, lo que él piense, es lo que mueve todas las esferas del ente educativo. Todas las reformas educativas van encaminadas a mejorar la didáctica, la forma de evaluar, la pedagogía, buscando posibilitar al educando un proceso educativo más exitoso, integral y eficaz, donde disfrute y sea feliz. Partiendo de esta postura nuestra propuesta investigativa va encaminada a dar un aporte importante en este sentido.

En concordancia a lo anterior y para el desarrollo de este proyecto se han abordado conceptos y teorías que brindan soporte al mismo. Se iniciará este bosquejo con algunos conceptos claves que permitan comprender la importancia del desarrollo de esta propuesta de investigación.

En primer lugar dentro de las estrategias diseñadas para tal fin, cobra vital importancia los términos atención, concentración, lúdica, aprendizaje, metodología, enseñanza, música, juegos de concentración y ambientes de aprendizaje.

Ahora bien, para iniciar nuestra revisión bibliográfica, haremos énfasis en cuál es la diferencia entre los términos atención y concentración. Diversos autores señalan que la atención se puede definir como la capacidad de seleccionar la información recibida a través de los sentidos y nos permite dirigir y controlar los procesos mentales, y la concentración es la capacidad de mantener la atención focalizada sobre un objeto o sobre la tarea que se esté realizando. ((Ardila, 1979)

Otros conceptos psicológicos definen la atención como la cualidad de la percepción, que es la encargada de filtrar los estímulos externos- ambientales; dándoles prioridad a los más relevantes es vista como un mecanismo que controla y regula los procesos cognitivos y es desde esta mirada

que para nuestro grupo de investigación cobra importancia, dada la problemática que se busca mejorar con nuestra propuesta de investigación.

Teniendo en cuenta que la falta de motivación puede ser otro factor que lleva a los niños a perder el interés por las actividades que le conducen al aprendizaje, y esto puede ser causante de desconcentración, nos dimos a la tarea de investigar y encontramos posiciones como la de Hernandez (2003) que expresa: “la motivación es el interés que tiene el educando por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él; este interés se puede adquirir, mantener o aumentar”. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

Es desde este aspecto que proponemos lanzar nuestro proyecto, dado que la lúdica es una forma de despertar y mantener este interés en los ambientes escolares y generar un clima ameno, agradable y activo. El proceso de enseñanza y aprendizaje puede resultar placentero y motivador; sólo que en algunas ocasiones el estudiante puede llegar a verlo “como algo aburrido que le obligan a hacer”. Según la Universidad Andrés Bello –la Facultad de Educación presenta un proyecto de investigación en el que se expresa que esto se puede dar por varios factores:

“ Un escaso interés del niño por obtener determinados conocimientos relativos a la materia, por una escasa motivación del maestro en la escuela durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, por el insuficiente uso de recursos educativos como instrumentos musicales, cintas de audio, videos, fichas de trabajo entre otros, por el carácter monótono del proceso de enseñanza de algunos docentes, o por el ambiente familiar en el que se desenvuelve el estudiante, factor muy importante que incide en la vida y en el progresivo desarrollo del niño”. (Bello, 1751)

Por lo expuesto anteriormente vemos que poco a poco debemos introducir en las aulas escolares más recursos motivadores que favorezcan el aprendizaje del niño despertando su interés, curiosidad y creatividad que lo conecte cada vez más con su realidad social y vida personal. Es por esta razón que encontramos en la música y el juego unos elementos lúdicos armonizadores que canalizan el aprendizaje y pueden relacionarse de muchas formas con el contexto del aula; en el caso de la música, está muy presente tanto en canciones infantiles como populares, cuentos sonoros y dramatizaciones entre otras.

Según el Dr. Charles Limb (2011), profesor de la Universidad de Hopkins, quien ha investigado sobre el tema y ha escrito varias publicaciones al respecto, explica que: “Cuando escuchamos música, ejercitamos nuestro cerebro de una forma única que existe suficiente evidencia científica que nos dice que la experiencia musical, el entrenamiento musical y todas estas experiencias, cambian nuestro cerebro...entrenan y mejoran las funciones cerebrales que nada tienen que ver con la música”

Según Jiménez Carlos Alberto, 1997, pág. 76 en su libro “Hacia la construcción del concepto de lúdica” define que “La lúdica es parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad”.

Vemos pues que la lúdica es una manera de relacionarse e interactuar con los demás en espacios cotidianos en los que se produce disfrute, goce con una serie de actividades de connotación como el juego, el arte, el sentido del humor, y otra serie de ejercicios los cuales además de generar un esparcimiento conllevan a un fortalecimiento de lo social y lo cultural a través de la creatividad.

Continuaremos nuestra exploración con otro aspecto importante en esta investigación: el juego. En primera instancia tenemos a Dupey Ana María, (1998. p 9.) quien afirma que “este elemento es tan antiguo como la humanidad, y que es considerado como necesidad casi instintiva y vital . Por lo tanto se considera, como una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundos posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario.

De igual manera el juego también es considerado por Huizinga Johan, (1987, p.9) como: “una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real”.

Basándonos en esta concepción, consideramos que si el niño concibe el aprendizaje como una actividad voluntaria, su atención y concentración mejorará en gran manera y por ende su aprendizaje.

Otro aspecto que debemos abordar es el concepto de ambientes de aprendizaje, dado que el Ministerio de educación Nacional los ha elevado a una máxima constante que deben estar inmersos en las prácticas pedagógicas para que estas sean exitosas.

Según Iglesias Iglesias Forneiro Lina, (2008) “desde el punto de vista escolar podemos entender el ambiente como una estructura de cuatro dimensiones claramente definidas e interrelacionadas entre sí:

- **Dimensión física:** hace referencia al espacio físico (el centro, el aula) y sus condiciones estructurales. También comprende los objetos del espacio (materiales, mobiliario) y su organización (distintos modos de distribución de los materiales dentro del espacio).

- **Dimensión funcional:** está relacionada con el modo de utilización de los espacios, su polivalencia y el tipo de actividad para la que están destinados. La polivalencia hace referencia a las distintas funciones que puede asumir un mismo espacio físico.
- **Dimensión temporal.** Está vinculada a la organización del tiempo y, por tanto, a los momentos en que los espacios van a ser utilizados.
- **Dimensión relacional.** Está referida a las distintas relaciones que se establecen dentro del aula y tienen que ver con los aspectos vinculados a los distintos modos de acceder a los espacios.

Como indica Blández (1995, pag.64) “un ambiente ha de invitar por sí solo a ser utilizado. Hay que intentar atraer la atención, remover la curiosidad, crear interés, estimular la participación e incitar a la actividad. No animamos a través de la palabra, sino a través del sentido de la vista y de la propia acción

Dentro de este bagaje conceptual, es necesario resaltar que el concepto de lúdica es amplio y complejo como parte del desarrollo humano, porque se refiere a la necesidad de comunicar pensamientos y sentimientos, produciendo una serie de emociones las cuales van orientadas hacia el entretenimiento y el esparcimiento que nos lleva a gozar, gritar, reír, llorar y cantidad de emociones para transmitir y a la vez compartir generando un goce por el conocimiento. Los conceptos de música y juegos de concentración son claves en nuestro trabajo de tesis, porque van orientados a perfeccionar la capacidad de atención y/o por consiguiente un mejor grado de concentración.

Revisando previamente materiales bibliográficos que expone Friedrich Wilhen Frober (1801- 1810), este señala que “el juego es la más alta forma de desarrollo en la niñez, porque es en sí mismo la más libre expresión que habita en el alma del niño”. Los juegos de concentración como su nombre lo dice, son los que contribuyen a mejorar la concentración en niños que presentan

marcada dificultad para realizar tareas y actividades académicas y que por ende les resulta complicado terminarlás.

Estos juegos ayudan a la productividad, estimulan la participación, y al contribuir al entendimiento de normas y reglas se estimulan la concentración y el enfoque agilizando la mente para producir estrategias que contribuyen a mejorar y perfeccionar la atención, aumentando la actividad cerebral en el ser humano.

Hay muchos ejercicios visuales entre ellos la sopa de letras, rompecabezas, los juegos de memoria como “encuentre la pareja” o “encuentra las diferencias” entre otros, los cuales aumentan la motivación y ayudan en el aprendizaje de temas específicos y así se motiva a niños que presentan una notoria dificultad en la concentración para realizar actividades de este tipo.

También es necesario resaltar que el MEN, (2007.p 54) hace alusión al juego en lo siguiente:

“Es así como el juego ofrece al niño la oportunidad de expresar disgusto, desacuerdo, inseguridad y miedo, permitiendo actuar sus sentimientos de manera constructivista, otro postulado es el valor didáctico de la expresión artística también juega un papel bien interesante, como componente creativo, crítico y reflexivo”

En cuanto a la música, Martin Lutero expresa lo siguiente: “La música gobierna al mundo, endulza las costumbres, consuela al hombre en la aflicción. Es hija del cielo. Es el más bello y el más glorioso don de Dios. Es una disciplina; es una educadora; hace a las gentes más dulces, más amables, más morales, más razonables”.

Por consiguiente la música es una de las manifestaciones artísticas a las que han recurrido los seres humanos a lo largo de la historia para expresar su forma de pensar y de sentir. Esta manifestación incorpora elementos como son armonía, melodía y ritmo los cuales son necesarios

para perfeccionar la expresión individual y la integración social porque integra lo cognitivo, lo emocional y lo motriz.

Al estimular la música la percepción del ser humano, además de entretener puede aportar algún tipo de información. También se va a ejercitar a través de la música y el baile la parte motriz logrando movimientos coordinados, mediante los diferentes ritmos ejercitándose así la capacidad de atención y la concentración, porque hay una coordinación de la parte motriz (movimientos) y así ejercitar los hemisferios del cerebro.

De acuerdo a los Lineamientos curriculares de Educación Artística (MEN, 2000- Pag. 54) “La Educación Artística y Cultural estudia la sensibilidad, mediante la experiencia sensible de interacción transformadora y comprensiva del mundo, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural”.

Para concluir nuestra disertación nos centraremos en exponer los postulados fundamentales desde la teoría constructivista donde subyace todo este legado que queremos difundir a través de nuestro trabajo de investigación. Para iniciar la perspectiva constructivista del aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna. Desde el constructivismo puede crearse un contexto favorable al mismo, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. La teoría Piagetiana (1967- SP) afirma que "los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”

Frente a los antecedentes que encontramos resaltamos los realizados en la Fundación Universitaria los Libertadores; el primero se denomina “Mejorando la Atención a través de la lúdica en los estudiantes del grado quinto del Instituto Pedro José Sarmiento de Soacha- Boyacá”

desarrollado por la docente Ana Rosa Carvajal en el área de Especialización en Pedagogía de la Lúdica , Bogotá 2015. El segundo referente es el trabajo “ Las Manifestaciones Artísticas Como Posibilitadoras Del Aprendizaje”, presentado por Florelia Hernández Trujillo, Arley Wilson Mayorga Valencia & Sandra Ordoñez Erazo, en el área de Especialización en el Arte de los Procesos de Aprendizaje, Agosto 2015; estos se vuelven antecedentes porque exponen argumentos sólidos y afines a nuestra propuesta de investigación. Este fue el sustento teórico que brinda el soporte epistemológico al proyecto de investigación.

Este es el sustento teórico que brinda el soporte epistemológico al proyecto de Investigación Educativa MIENTRAS CANTO, ME DIVIERTO Y APRENDO, y que ha sido seleccionado porque ha brindado al tema la claridad y coherencia que este requiere.

Capítulo 3

Aprenda Divirtiéndose y Diviértase Aprendiendo

Para el abordaje de este trabajo investigativo se optó por la investigación cualitativa y el enfoque interpretativo, dado que queremos proporcionar herramientas para poder trabajar e interactuar de acuerdo con el contexto social donde se desenvuelven estos educandos, para fortalecer su capacidad de concentración en el aula, a través de la lúdica como instrumento de aprendizaje de una manera divertida. Por ello, se seleccionan los juegos didácticos y la música ya que con estas estrategias se precisa lo que se desea lograr en los estudiantes , como es mejorar el grado de atención y por ende la capacidad de concentración en el aula; además de ello el enfoque interpretativo nos permite “considerar la realidad como un conjunto de significados construidos y compartidos por las personas” , lo expresa Quezada, J- (27 oct. 2014)-en su investigación “Los Enfoques Interpretativos En Investigación” .

En este caso la población de estudio son los educandos con los que pretendemos una socialización de lo aprendido, al optimizar su atención y concentración en el aula de clase. La metodología de esta investigación está orientada a la descripción, el análisis y la valoración crítica de los métodos de investigación. Esta nos permite ver cómo a partir de la lúdica que es un método de enseñanza motivadora, los educandos desarrollan habilidades y talentos que fortalecen su progreso integral.

Nuestro proyecto de investigación se matricula en la línea institucional de Pedagogía de Medios Y Mediaciones porque “reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilita otras formas de acceder a la información”. Por otro lado esta línea favorece “la

Exploración de los lenguajes del ecosistema comunicativo”. Esta a su vez alimenta la línea de la facultad que se llama Pedagogías Didácticas e Infancias.

La categoría de nuestra investigación va encaminada a la didáctica ya que ésta es una ciencia prospectiva, es decir que se encuentra en constante cambio y es un saber fundamental del maestro. Por ello la didáctica como ciencia de la enseñanza debe impartirse en torno a todas las áreas del saber. Sin embargo en nuestra propuesta se optó por el tópico de investigación “Elaboración y puesta en marcha de metodologías didácticas específicas”, dado que se escogieron dos elementos lúdicos fundamentales para la motivación del aprendizaje en los niños, como son la música y los juegos de concentración para dar soluciones a las dificultades de atención y concentración dentro y fuera de las aulas de clase.

La población objeto de estudio está constituida por los estudiantes que están matriculados en el grado tercero de la Institución Alberto Mendoza Mayor, Sede Juan B. Palomino del Municipio de Yumbo, y para el grado sexto de la Institución Educativa Julio Caicedo y Téllez, Municipio de Cali, Valle del Cauca respectivamente, para el periodo académico comprendido de Enero a Diciembre del año 2015 que corresponde a 80 estudiantes, entre niños y niñas con edades que oscilan entre los 8 años hasta 14 años. Igualmente se tomó como muestra a treinta (30) estudiantes que en la actualidad cursa los grados terceros y sextos. Esta población se caracteriza por tener una edad relativamente uniforme y unas características socioculturales que están determinadas por la región de la que proviene mayoritariamente población vulnerable. Su estrato social varía de estrato 1 a 2 y su proveniencia es de carácter urbano.

Dentro de este diseño metodológico, se hizo necesario desarrollar un proceso observacional que permita el flujo y acopio de datos útiles para los fines que persigue el proyecto. A fin de poder

tener algunos indicadores que muestren la realidad educativa que se presenta en la Institución Educativa, tenemos:

Observación directa que ha sido utilizada en varias disciplinas como instrumento de la investigación cualitativa para recoger datos sobre la gente, los procesos y las culturas. Este tipo de observación pretende comprender la situación de estudio. Es un instrumento de recolección de información muy importante que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias pues así como lo señala Sampieri, (1997; p. 259-261) “puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos dentro del aula, relaciones entre sí”.

Entre otros medios de recolección de la información tenemos la encuesta, que es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado en dar una entrevista a alguien, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normatizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, para este caso las instituciones mencionadas, con el fin de conocer opiniones, ideas, características o hechos específicos. Para el proyecto esta encuesta se tuvo en cuenta para un diagnóstico por medio de preguntas que se hicieron a treinta estudiantes y nos permitieron reunir los datos para detectar la problemática sobre la atención y concentración, que se presentaban en las instituciones, (Anexo 1)

EL Diario de campo fue otro instrumento que nos permitió registrar las experiencias y ser interpretadas, y de esta manera darles una sistematización lógica que pudiera ser analizada en los

cuadros comparativos y dar un informe detallado y concreto del impacto social de nuestra investigación. Dado que el diario de campo nos permite incluir las ideas desarrolladas en nuestra investigación, transcripciones, mapas y evidencias fotográficas, lo hemos considerado como un elemento fundamental para la misma.

Entre los documentos visuales se utilizó la fotografía ya que tiene varias particularidades dignas de llamar la atención, y su realización no se encuentra restringida a especialistas en el tema puesto que casi cualquier persona en el mundo puede poseer una cámara fotográfica y obtener con ella imágenes de un sin número de cosas, personas, eventos o circunstancias. Los talleres también aportaron a nuestro trabajo un gran elemento práctico dentro de las actividades planeadas con los niños, dado que son una estrategia metodológica que emplea básicamente las cuatro habilidades comunicativas como, hablar, oír, leer y escribir, las cuales permiten el desarrollo integral del individuo en su aspecto comunicativo.

Después de recolectada la información le daremos el siguiente tratamiento que determinará los procedimientos necesarios para la codificación, tabulación de la misma y hacer su análisis e interpretación. : Torres, Alfonso (1998) "La tabulación de la información consiste en ordenar los datos numéricos en filas y columnas, con las especificaciones correspondientes acerca de su naturaleza". Se presentará en un cuadro o una tabla.

Los datos que se obtuvieron durante la recolección de la información se organizan en tablas de frecuencia y se presenta en gráficos de barras, dado que se constituyen en una buena manera de presentar la información porque le dan una mayor claridad y organización a la misma.

De la encuesta se hizo el análisis de cuatro preguntas, las cuales el grupo de investigación consideró de mayor relevancia para dar una luz a la problemática a estudiar. (Ver anexo 13)

Capítulo 4

Dinamicemos un Aprendizaje Feliz

“**MIENTRAS CANTO ME DIVIERTO Y APRENDO** es una propuesta pensada y esquematizada desde la lúdica, haciendo énfasis en la música y en los juegos de concentración, con ella se busca fortalecer los procesos de atención y concentración, el cual está dirigido a estudiante y docentes de la educación básica primaria y secundaria. En este orden de ideas se plantea el siguiente esquema que orienta el desarrollo de las fases de la propuesta para el alcance

Ilustración 5- Fases de la propuesta de investigación



Dentro del esquema anterior, se mencionan los momentos de participación los cuales hacen alusión a las fases de intervención del proyecto, que son: el diagnóstico, la práctica, la evaluación y el seguimiento.

La Socialización del Proyecto se llevó a cabo ante directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, a los cuales se les explico los pasos a seguir en cada actividad realizada en las fases

Diagnóstico, Práctica y Evaluación y seguimiento, dándoles a conocer el objetivo de cada ejercicio y la meta a alcanzar en el desarrollo y ejecución de estas fases. La acogida de este proyecto fue excelente, puesto que a los estudiantes les pareció muy interesante porque de una manera agradable y entretenida aprenden ya que así se integran al desarrollo de la enseñanza.

A los padres de familia les gusto este proyecto, dado que, a la vez que los estudiantes están motivados a prestar atención, aprenden mejorando el grado de concentración y por ende su memoria y capacidad cognoscitiva va a mejorar.

Luego se procedió a la aplicación del test diagnóstico (Anexos 1 y 2) en ambas instituciones lo cual permitió detectar en qué medida presentaban los estudiantes de los grados tercero y sexto las deficiencias de atención dentro y fuera del aula. Con la información que arrojó este instrumento, se propuso la serie de actividades en la fase de continuación.

Para fortalecer los procesos de atención en los estudiantes se contempla en la fase de práctica o ejecución, la realización de tres actividades que permitieron mejorar en los niños y niñas su nivel de atención. Dentro de esta etapa se llevaron a cabo actividades lúdicas promovidas por la música y los juegos de concentración, tales como: escribiendo al ritmo de la música, descubre el termino climático, las imágenes también nos hablan, en las cuales se trabajó con temas musicales, videos, juegos de concentración como sopa de letras, concéntrese, halle las diferencias, los crucigramas, juegos de coordinación visual y motriz, entre otros. Aprovechando la motivación que los estudiantes muestran por los juegos de concentración y la música, los utilizamos como recursos para promover nuestra propuesta de intervención y analizar el impacto que estos elementos tenían sobre los procesos que buscamos mejorar, el cual fue muy exitoso.(Ver anexos 3-11)

- **Actividad Escribiendo al ritmo de la música:**

- **Tema:** La Prosopopeya
- **Logro:** Realizar actividades que permitan desarrollar la atención y concentración , a partir de temas musicales
- **Recursos:** sala de audiovisuales, video beam, objetos para disfrazarse, parlantes.

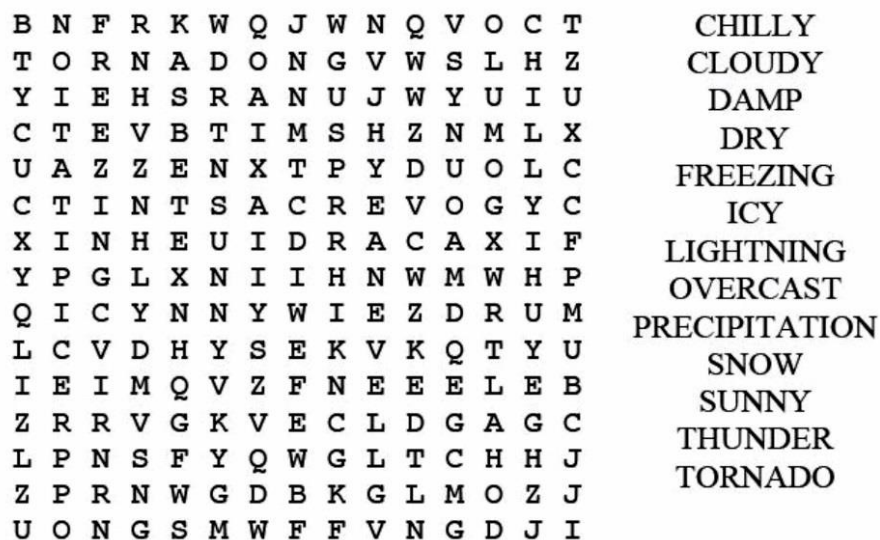
Descripción de la actividad.

Los estudiantes tendrán un espacio donde escuchan diferentes ritmos musicales, se observa sus primeras reacciones; es decir si pueden trabajar con el sonido, si les agrada, si mejoran el ritmo de trabajo, entre otras. Luego, escuchan el tema SINFONÍA MUSICAL, de Piero y entraran a hacer un trabajo de escucha, posteriormente desarrollan actividades de atención y concentración cómo: llevar el ritmo, imitar sonidos, identificar personajes por sus sonidos, representar teatralmente el tema musical. Finalmente llevan este trabajo al área de castellano, donde los chicos puedan dejar volar su imaginación y concentrarse para elaborar una historia, narraran en forma oral (Ver anexo 4)

- **Actividad Descubre el Término Climático:**
- Tema: cambio climático
- Logro: Efectuar ejercicios que permitan el perfeccionamiento de la atención y de la concentración dentro y fuera del aula, partiendo de un vocabulario específico
- Recursos: Sopa de letras, sala de audiovisuales, cartulina,
- Descripción de la actividad.

Actividad sobre el clima: Con los términos específicos en ingles sobre el clima dados a los estudiantes, ellos deben encontrar entre las letras colocadas al azar las palabras escogidas (aquí se trabaja la atención y la concentración por parte de cada alumno); posteriormente se socializa los términos climáticos encontrados (Ver anexo 3)

Ilustración 6- Sopa de letras



Actividad: Las Imágenes También Nos Hablan (Ver anexo 5)

- **Tema:** las historietas
- **Logro:** Establece semejanzas y diferencias en una historieta.
Recursos
- Descripción de la actividad:

En este espacio los estudiantes tendrán a su alcance cuentos infantiles que podrán observar en sus computadoras, haciendo uso de las aplicaciones digitales que nos ofrece internet, en este caso trabajaremos con el siguiente enlace link, de YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=sSGwqDsCQgM&list=PLiLwaBAGjhFc0xETcJlMRkaAJwEm5k>

Después de observar este material musical y animado que les exige a los niños realizar un proceso de observación más detallada, tendrán actividades de concentración como, encuentre la diferencia, organizar según la secuencia; entre otras. El material será presentado en diapositivas en Power Paint para desarrollar que tendrán que desarrollar de forma individual.

Con la fase de **Evaluación Y Seguimiento** se continuó el proceso y la aplicación de las actividades lúdicas propuestas desde el inicio de nuestra investigación y se realizó el seguimiento a través del diario de campo.

Actividad La Yincana. Después de elaborada y socializada la actividad práctica o ejecución se procedió a llevar a cabo una esta actividad de evaluación, en la cual se buscaba unir varias acciones en una sola actividad, esto con el fin de evidenciar que tanto los chicos habían alcanzado a mejorar con el proceso que hemos venido desarrollando. Para este evento, contamos con el apoyo de los estudiantes de la labor social de la secundaria.

ACTIVIDAD PROPUESTA: YINCANA

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- Los estudiantes del grado tercero formaran seis de grupos de siete estudiantes.
- Cada grupo le colocará un nombre que los represente.
- Los grupos deben de participar en TODAS las ocho actividades, dentro de las cuales dos serán de participación, la de introducción (valores) y la de cierre (la rumbo terapia), y seis de competitividad.
- **NOTA: PARA SACAR EL GRUPO GANADOR SE DEBEN PARTICIPAR EN TODAS LAS ACTIVIDADES.**

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS DE COMPETITIVIDAD

- **LUGAR: CANCHA DE MICROFÚTBOL**
- Todos los grupos se integrarán en un solo círculo alrededor de un gran corazón decorado con flores que llevan un valor. Dentro del corazón se encontrarán los nombres de todos los estudiantes y el de la docente.

LA DINÁMICA SERÁ:

- La docente inicia la prueba, pasará al centro del círculo, se presentará y escogerá un valor con el cuál se identifica, explicara el porqué, luego escogerá uno de los nombres de los estudiantes que están escritos y el estudiante continuará con la misma dinámica.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS COMPETITIVIDAD

PRUEBA # 1: LA RAYUELA

LUGAR: CANCHA DE MICRO FUTBOL

En esta prueba todo el grupo debe pasar la rayuela y cuando la pasen deben inventar una barra con el nombre de su equipo.

PRUEBA # 2: SECUENCIAS MATEMÁTICAS

LUGAR: PASILLO FRENTE A LA SALA DE SISTEMA

Cada grupo debe realizar la propuesta matemática que se plantea en cada copia .Solo pasa quien la realice bien.

PRUEBA # 3 ADIVINA QUIEN SOY

LUGAR: PASILLO FRENTE AL SALÓN DE

PREESCOLAR

El grupo debe adivinar el nombre del animal que propone el texto. (1 adivinanza por grupo)

PRUEBA # 4: PREGONES EN CLAVE.

LUGAR PASILLO FRENTE AL SALÓN DE TERCERO

(Los pregones son bellos cantos que anuncian productos para la venta)

- Recuerda que debes saber leer bien
- Cada grupo debe descubrir los pregones que están en clave.
- Dale una mirada a la tabla y descubre la solución para cada clave
- Completa la tabla
- Luego reemplaza los números por la letra que corresponda en la tabla.
- luego cantarlos. Observa bien el material dado.

PRUEBA # 5 ARMA TU ROMPECABEZAS

LUGAR: PASILLO – FRENTE AL SALÓN DE

SEGUNDO

- Cada grupo debe armar el rompecabezas.

PRUEBA # 6: LA PISTA ENJABONADA

LUGAR. ZONA VERDE – COSTADO ORIENTAL DE LA SEDE-

- El grupo debe escoger un valor que estará escrito en una bomba.
- Luego deben atravesar la pista enjabonada llevando la bomba abrazados, solo con la mano libre del primer niño y del último.
- Cuando terminen deben decir porque escogieron el valor.

PRUEBA # 7 EL VALLE DEL TESORO.

LUGAR: ZONA DE LOS JUEGOS

Los grupos tendrán en esta prueba un mapa que les indicará donde hallarán las pistas para hallar el tesoro.

ACTIVIDAD DE CIERRE

RUMBO TERAPIA

LUGAR: CANCHA DE MICROFÚTBOL

Cuando se halla encontrado el tesoro, todos los grupos pasarán a la rumbo terapia y celebrarán su participación, siguiendo los ejercicios propuestos por la instructora.

ACTIVIDAD DE INTEGRACIÓN

Los estudiantes formarán un círculo y compartirán un refrigerio con todos los posibilitadores de la actividad y se premiará al grupo ganador. Los estudiantes expresarán las opiniones con respecto a la actividad.

SEGUIMIENTO DEL PROCESO

El seguimiento de la propuesta investigativa se desarrolla a través del diario de campo, en el cual se consignan las observaciones que se hicieron de cada una de las actividades de las diferentes fases.

Capítulo 5

El éxito del Aprendizaje Está en la Música y en el Juego.

Para finalizar consideramos que nuestra propuesta de investigación nos permitió llegar a las siguientes conclusiones:

La lúdica juega un papel importante en la motivación para el aprendizaje, esto se hizo evidente en las actividades que contribuyeron a lograr que el estudiante desarrollara su aprendizaje. A estas se le concede gran importancia por las posibilidades que brinda al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo.

Muchas personas asocian la actividad del juego y la música a una simple diversión. Sin embargo ésta representa algo más importante, ya que a través de ellas se pudo observar que los niños no solo se divirtieron sino que desarrollaron sus habilidades comunicativas ya que se estableció una relación con el medio natural y social, dando como resultado un desarrollo integral de la persona como ser humano. Por ende pensamos que la lúdica propicia el aprendizaje porque constituye un todo coherente capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales: percepción, imaginación' memoria' pensamiento, lenguaje.

Lista de Referencias

- Ardila, R. (1979). *La Atención y el Aprendizaje*. Barcelona.
- Bello, A. (1751). *Obras Completas*. Caracas.
- Dupey, A. M. (s.f.). Los secretos del juguete. Argentina, Buenos aires, P-9.
- Hernandez, D. B. (2003). Estrategias docentes para un Aprendizaje Significativo. *REvista Electrónica de Investigación Educativa*., 5(2).
- Huizinga, J. (1990). Hacia una visión antropológica del juego. Enrahonar 1.
- Iglesias, F. L. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en Educación Infantil: dimensiones y variables a considerar. *REvista Iberoamericana de Educación*.
- Iturralde, E. (25 de Abril de 2016). *Conferencias y Seminarios*. Obtenido de <http://www.yturralde.com/l%C3%B9dica>
- Jimenez Vèlez, C. A. (1997). *La inteligencia Lúdica*. Obtenido de www.ludica.com.co
- Jiménez, C. A. (1997). Hacia la construcción del concepto de lúdica.
- Limb, C. (2011). Cuando el cerebro improvisa.
- Manfred, A. M. (1994). Desarrollo a Escala Humana. Montevideo, Uruguay: Norman Comunidad.
- Zuluaga, O. (1999). *La Historicidad de la Pedagogía: La Enseñanza, un Objeto del Saber*. (E. U. Antioquia, Ed.) Bogotá, Colombia: Siglo del Hombre Editores. Recuperado el 25 de Abril de 2016, de www.google.com.co/webhp?sourceid=1&espv=UTF=historia+y+pedagogia+pdf

ANEXO 1

ENCUESTA PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN



ATENCIÓN

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALBERTO MENDOZA MAYOR - SEDES LICEO
COMERCIAL DE YUMBO Y JUAN BAUTISTA PALOMINO-
DIRECCIÓN CARRERA 7 CALLE 13 TELÉFONOS 6691910 -
RESOLUCIÓN DE FUSIÓN NO. 1885 DE SEPTIEMBRE DE 2002-**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
ENCUESTA PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE**

**“MIENTRAS CANTO ME DIVIERTO Y APRENDO”
POBLACIÓN: ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO
MUESTRA: 15 ESTUDIANTES
MARCA LA OPCIÓN SI O NO**

TEST PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN

PREGUNTAS DE SELECCIÓN ÚNICA	SI	NO
Tiene dificultad para completar tareas		
Sueña despierto.		
Se distrae fácilmente.		
Recibe apodos como elevado o soñador		
Se ocupa de muchas actividades, pero cumple pocas		
Comienza con entusiasmo, pero termina con apatía		
Tiene una baja tolerancia a la frustración		
Actúa antes de pensar		
Es desorganizado		
Realiza muchos cambios de una actividad a otra		
Se le dificultan los trabajos en grupo que requieren paciencia y colaboración		
Con frecuencia interrumpe conversaciones		
Duerme poco		
Habla mucho		
Se la pasa saltando, corriendo y trepando		

ANEXO 2

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO CAICEDO Y TÉLLEZ– SEDE
PRINCIPAL-**



**DIRECCIÓN CALLE 57 N° 24 A 03 TELÉFONO 4442237
APROBACIÓN OFICIAL RESOLUCIÓN NO. 2821 DE 2006
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEST PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN
“MIENTRAS CANTO ME DIVIERTO Y APRENDO”
POBLACIÓN: ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO
MUESTRA: 15 ESTUDIANTES**

MARCA LA OPCIÓN SI O NO

ENCUESTA PARA IDENTIFICAR PROBLEMAS DE ATENCIÓN

PREGUNTAS DE SELECCIÓN ÚNICA	SI	NO
Tiene dificultad para completar tareas		
Sueña despierto.		
Se distrae fácilmente.		
Recibe apodos como elevado o soñador		
Se ocupa de muchas actividades, pero cumple pocas		
Comienza con entusiasmo, pero termina con apatía		
Tiene una baja tolerancia a la frustración		
Actúa antes de pensar		
Es desorganizado		
Realiza muchos cambios de una actividad a otra		
Se le dificultan los trabajos en grupo que requieren paciencia y colaboración		
Con frecuencia interrumpe conversaciones		
Duerme poco		
Habla mucho		
Se la pasa saltando, corriendo y trepando		
Presta poca atención		
No acata los comportamientos aceptados socialmente		

ANEXO 3

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO CAICEDO Y TÉLLEZ
 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL – P.E.I.
 Aprobación Oficial: Resolución No.2821- MAYO 25 DE 2006
 Calle 57 No.24A 03 - Teléfono: 4438583 - B/Nueva Floresta



FECHA: 25 de febrero de 2016-

HORA: 2:35 pm

GRADO: Sexto

AREA: Ingles

ACTIVIDAD: Descubre el Termino Climatico

TEMA: Cambios Climaticos

LOGRO: Efectuar ejercicios que permitan el perfeccionamiento de la atención y de la concentración dentro y fuera del aula, partiendo de un vocabulario específico

OBSERVACIÓN OBJETIVA	OBSERVACIÓN SUBJETIVA
<p>En la actividad “Descubre el termino climático” llevado a cabo en la fase Practica para los estudiantes del grado sexto, estos hallaron los términos específicos en ingles referentes al clima.</p> <p>Hubo buena ejecución de la actividad, gran participación, excelente socialización y óptimos resultados.</p>	<p>La fase Practica de la actividad “ Descubre el termino climático” efectuada en el grado sexto, ayudo a los estudiantes a afianzar su grado de atención, mejorando así su concentración en el aula, dado que al enfocar su atención en un cuadro dado con letras distribuidas al azar, se están ejercitando sus hemisferios cerebrales para una adquisición de destrezas en el aula, en este caso, hallar términos específicos en ingles alusivos al clima, aspecto que se logró observándolo en la calidad de desempeño y participación cuando hubo respuestas en la actividad de socialización.</p>

FIRMA DEL DOCENTE. **ADRIANA CASTRO URQUIJO**



ANEXO N° 4

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALBERTO MENDOZA MAYOR - SEDES LICEO COMERCIAL DE YUMBO Y JUAN BAUTISTA PALOMINO- DIRECCIÓN CARRERA 7 CALLE 13 TELÉFONOS 6691910 - RESOLUCIÓN DE FUSIÓN NO. 1885 DE SEPTIEMBRE DE 2002

FECHA: 12 de Febrero - 2016 **HORA:** 2.00 PM **GRADO:** 3-4 **AREA:** Castellano

ACTIVIDAD: Escribiendo al Ritmo de la Musica. **TEMA:** La Prosopopeya

LOGRO: Realizar actividades que permitan desarrollar la atención y concentración, a partir de temas musicales

OBSERVACIÓN OBJETIVA	OBSERVACIÓN SUBJETIVA
<p>Para iniciar, aclaro que esta actividad es la continuación de otras dos clases, las cuales estuvieron ambientadas con diferentes ritmos de musicales, en la primera escucharon música clásica, a la mayoría les pareció muy aburrida, pero transcurrido unos minutos se sentaron a trabajar más tranquilos y lograron realizar las actividades propuestas para la jornada. Unos expresaron que les parecía el ritmo muy triste, otros manifestaron que les había dado sueño; finalmente terminaron por aceptarla.</p> <p>Para la próxima clase ellos propusieron su ritmo musical y llevaron a la clase el género de la bachata, todos querían hablar y bailar, la mayoría estaban muy contentos, pero lograron concentrarse poco en la actividad propuesta.</p> <p>Para esta ocasión se propuso trabajar la temática con un video de un tema musical, llamada Sinfonía Musical. Para esto se utilizó el video beam y los chicos sentados en semicírculo observaban las imágenes y escuchaban los sonidos que imitaban los animales que presentaban, en un instante todos los niños llevaban el ritmo con sus manos e imitaban los sonidos. Las actividades que se propusieron en torno a este tema musical fueron un</p>	<p>Se pudo observar que los niños mostraron una expectativa y gran entusiasmo cuando vieron que su clase era amanecido con música, todos estaban muy contentos, solo que al no ser el ritmo de su agrado, algunos cambiaron su actitud. También se hizo evidente que la mayoría son muy emotivos y sensibles, porque transcurridos unos minutos comenzaron a expresar cosas tristes y algunos hasta llegaron sentirse así.</p> <p>Un aspecto interesante fue ver como la música genera cambios de actitud y por ende comportamientos distintos, esto se pudo apreciar cuando ellos llevaron el ritmo musical de su preferencia y lo compartieron. Todos querían hablar, bailar y estaban muy contentos, pero trabajaron poco, pues se distraían mucho, con los movimientos.</p> <p>Finalmente cuando se llevó acabo la actividad con el video, la concentración y el silencio invadió la sala, todos estaban contagiados por el sonido y las imágenes. En sus rostros se veía el agrado por el material. Esto denota que cuando en el aula de clase se innovan las actividades, los niños muestran mayor apertura y motivación hacia ellas.</p> <p>Otro aspecto que se refleja en estos niños es que en su mayoría son chicos que permanecen muy quietos y que cuando buscan en la escuela llenar estos vacíos.</p>

éxito porque todas se alcanzaron a desarrollar excelentemente.	Tanto que en ocasiones exageran al expresar sus emociones y terminan generando indisciplina.
--	--

Para identificar mensajes comunicativos.

FIRMA DEL DOCENTE. Asgar Marixa Vásquez_____



ANEXO N° 5

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALBERTO MENDOZA MAYOR - SEDES LICEO COMERCIAL DE YUMBO Y JUAN BAUTISTA PALOMINO- DIRECCIÓN CARRERA 7 CALLE 13 TELÉFONOS 6691910 - RESOLUCIÓN DE FUSIÓN NO. 1885 DE SEPTIEMBRE DE 2002

FECHA: 26 de febrero 2016 **HORA:** 1.00 pm **GRADO:** Tercero **AREA:** Informática

ACTIVIDAD: Las imágenes también nos hablan **TEMA:** Elaboremos diapositivas

OBSERVACIÓN OBJETIVA	OBSERVACIÓN SUBJETIVA
<p>Los niños observaron en la sala de sistemas el video de un cuento, llamado LAMBERT, EL LEÓN CORDERO. Todos estuvieron muy ordenados, aunque no silenciosos, pues cada vez que se presentaban escenas emocionantes ellos gritaban o las comentaban. En varias oportunidades se les llamo la atención para que conservaran el silencio. Pero cuando terminó todos querían verlo nuevamente, estaban muy contentos. Se volvió a proyectar el video, pero se les advirtió que debían estar muy concentrados porque haríamos un concurso con una actividades lúdicas sobre lo que habían visto además debían terminar de elaborar unas diapositivas.</p> <p>Efectivamente cuando volvieron a ver cada niño desarrollo los puntos que proponían las diapositivas. Todos estaban muy concentrados y silenciosos, nadie preguntaba, solo se limitaron a trabajar. Después de 20 minutos la mayoría había terminado, ahora solo había que corregir y descubrir quién lo había logrado hacer correctamente. La mayoría de los estudiantes les fue excelente y se ganaron el premio ofrecido en esta ocasión.</p>	<p>Nuevamente en esta ocasión se pudo observar que la música y los juegos de concentración si ayudan a motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje ya que ellos responden con interés y curiosidad hacia este tipo de actividades. Es importante resaltar que en estos espacios se logra identificar más fácilmente a los chicos que tienen dificultades visuales o auditivas. O también aquellos que se les dificulta seguir normas o instrucciones.</p> <p>Queda demostrado que actividades lúdicas como estas favorecen el aprendizaje, ya que hay niños que son más visuales y otros auditivos y debemos llegarles a todos con didácticas diferentes, para lograr un éxito escolar.</p>

FIRMA DEL DOCENTE. Asgar Marixa Váquez_____

ANEXO No. 6
PRUEBA # 5 de la yincana

PREGONES EN CLAVE

NOTA: DEBES CONCENTRARTE Y REALIZAR UNA BUENA LECTURA, DÉJATE GUIAR POR LAS INSTRUCCIONES.

Los pregones son bellos cantos que anuncian productos para la venta, aquí en esta prueba encontrarás uno, pero está en claves, así que debes descubrirlos de la siguiente manera:

1. Dale una mirada a la tabla para descubrir la solución para la clave.
2. Completa la tabla con la clave contando de cinco en cinco.
3. Reemplaza en las rayas los números por las letras que corresponden.
4. Descubrirás el pregón y lo cantarás con tu grupo.

TABLA DE CLAVES

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
5	10						40						70									115				135

AQUÍ TIENES EL PRIMER PREGÓN

[illegible]

15	80	130	5	70	45	100	25	35	95	45	5	100	15	80	70
----	----	-----	---	----	----	-----	----	----	----	----	---	-----	----	----	----

ANEXO No. 8 ADIVINANZAS

1. Soy un animal muy elegante,
muy veloz y poco fiero;
y cuando quiero calzarme
voy a casa del herrero.

Respuesta: el caballo.

2. Antes huevecito,
después capullito,
más tarde volaré
como un pajarito.

Respuesta: la mariposa.

3. Soy astuto y juguetón
y cazar un ratón
es mi mayor afición.

Respuesta: el gato.

4. ¿Cuál es el animal,
de campo o corral,

que si una zanahoria le das
sus dientecitos verás?

Respuesta: el conejo.

5. De celda en celda voy
pero presa no estoy.

Respuesta: la abeja.

6 En alto vive, en alto mora,
en alto teje la tejedora.

Respuesta: la araña.

7. Sal al campo por las noches
si me quieres conocer,
soy señor de grandes ojos,
cara seria y gran saber.

Respuesta: el búho.

8. No lo parezco y soy pez,
y mi forma la refleja
una pieza de ajedrez.

Respuesta: el caballito de mar.

9. Un solo portero,
un solo inquilino,
tu casa redonda
la llevas contigo.

Respuesta: el caracol.

10. Cargadas van, cargadas vienen
y en el camino no se detienen.

Respuesta: las hormigas.

12. Vuelo de noche,
duermo de día
y nunca verás plumas
en el ala mía.

Respuesta: el murciélago.

12. Canto en la orilla,
vivo en el agua,
no soy pescado,
ni soy cigarra.

Respuesta: la rana.

ANEXO No.9

Tabla No. 2 Plan de Acción

OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	RECURSOS HUMANOS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO DE EJECUCIÓN	EVALUACIÓN
Identificar que tan grande es la problemática para propiciar espacios dentro y fuera del aula para desarrollar la habilidad de la concentración,	ENTREVISTA SOBRE LA ATENCIÓN.	Docentes del grupo investigador y estudiantes del grado tercero y sexto.	Docentes. Estudiantes.	Papel. Lápices.	Una jornada académica	Confrontando las respuestas con las acciones que cotidianamente muestran los estudiantes dentro del aula de clase.
Aprovechar los elementos que nos ofrece la lúdica (Música, juegos) Para proponer acciones pedagógicas.	DESCUBRE EL TÉRMINO CLIMÁTICO.	Docente del grupo investigador del grado sexto	Docente estudiantes	Lápiz Lapiceros, cartulina, colores Cuaderno de apuntes	dos meses	Creatividad Terminología Redacción y elaboración gráficas. Socialización de actividades.
	ESCRIBIENDO A RITMO DE MÚSICA	Docente del grupo investigador del grado tercero.	Docente estudiantes	Audios de diferentes temas y ritmos musicales. Hojas de block Papel, lápiz, colores.	cuatro meses	Exposición y socialización de trabajos escritos.

ANEXO No. 10

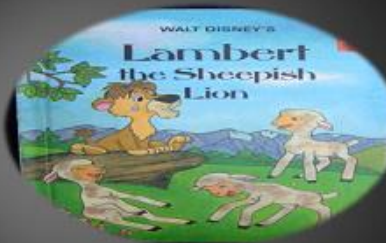
TALLERES N°1

ACTIVIDADES LÚDICO- PEDAGÓGICAS BASADAS EN JUEGOS DE CONCENTRACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALBERTO MENDOZA
MAYOR –

SEDE JUAN B. PALOMINO – YUMBO VALLE
SECUENCIA DIDACTICA N° 1

ACTIVIDAD DE LA FASE “ PREGUNTEMONOS”
GRADO: TERCERO



ACTIVIDAD

• DESPUÉS DE VER EL VIDEO DEL CUENTO,
RESPONDE LOS INTERROGANTES DE
LAS SIGUIENTES DIAPOSITIVAS Y SOCIALIZA
CON
TUS COMPAÑEROS.

¿QUE DIFERENCIABA A LA
MAMA DE LAMBERT
DE LAS OTRAS OVEJAS?



OBSERVA DETENIDAMENTE
POR UN MINUTO



¿Cuántas flores rodeaban
a Lambert?



OBSERVA DETENIDAMENTE
POR UN MINUTO



¿Cuántas flores rodeaban
a Lambert?



¿CUÁNTOS OJOS
OBSERVABAN A LAMBERT?

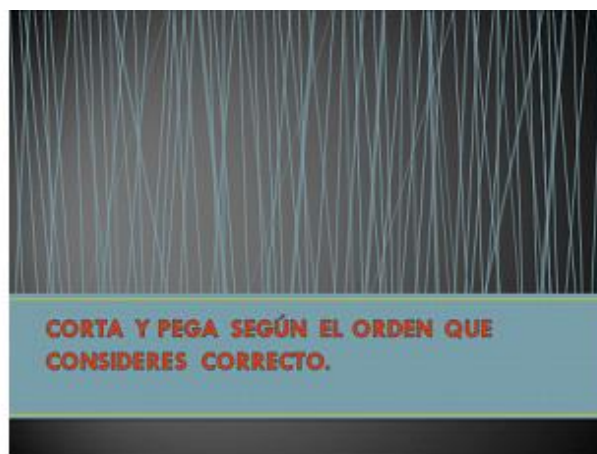


HAZ PENSADO ¿CUANTAS
EXTREMIDADES
MOVILIZAN A LAMBERT?



CORTA Y PEGA AQUI LA
LÁMINA QUE NO
PERTENECE AL INICIO DEL
CUENTO.





ANEXO No. 11

TALLER N° 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALBERTO MENDOZA MAYOR - SEDES LICEO COMERCIAL DE YUMBO Y JUAN BAUTISTA PALOMINO- DIRECCIÓN CARRERA 7 CALLE 13 TELÉFONOS 6691910 - RESOLUCIÓN DE FUSIÓN NO. 1885 DE SEPTIEMBRE DE 2002
INSTRUMENTO BASE PARA LA PLANEACIÓN DE METAS PARA EL MEJORAMIENTO PEDAGÓGICO



ACTIVIDAD: ESCRIBIENDO AL RITMO DE LA MÚSICA

NOMBRE DOCENTE: ASGAR MARIXA VÁSQUEZ Y ADRIANA CASTRO

ÁREA(S): HUMANIDADES: LENGUA CASTELLANA

GRADO(S): 3RO Y 6TO

META: promover en lo estudiantes los saberes y las prácticas necesarias para la interpretación y producción de textos.

OBJETIVO: que los estudiantes de los grados 3° y 5° reconozcan la estructura de los textos y sus elementos implícitos.

ESTUDIANTES: _____

PRIMER MOMENTO

ANTES DE ESCUCHAR EL TEMA MUSICAL

1. ¿Qué es una canción?

2. ¿Qué tipo de canciones te gustan?

3. ¿Quiénes escriben las canciones?

4. ¿Por qué se escriben las canciones?

5. ¿Qué hace la diferencia entre las canciones?

6. ¿Qué sentimientos transmiten las canciones?

7. ¿Que nos enseñan las canciones?

2º MOMENTO

ESCUCHAR EL TEMA MUSICAL SINFONÍA INCONCLUSA (INTERPRETE PIERO)

GRADOS: TERCERO- QUINTO

1. ¿De habla el tema musical?

-

2. ¿Cuál crees que es el propósito del autor?

3. ¿Cuántos personajes aparecen en la historia?

4. ¿Propone otro título para la canción?

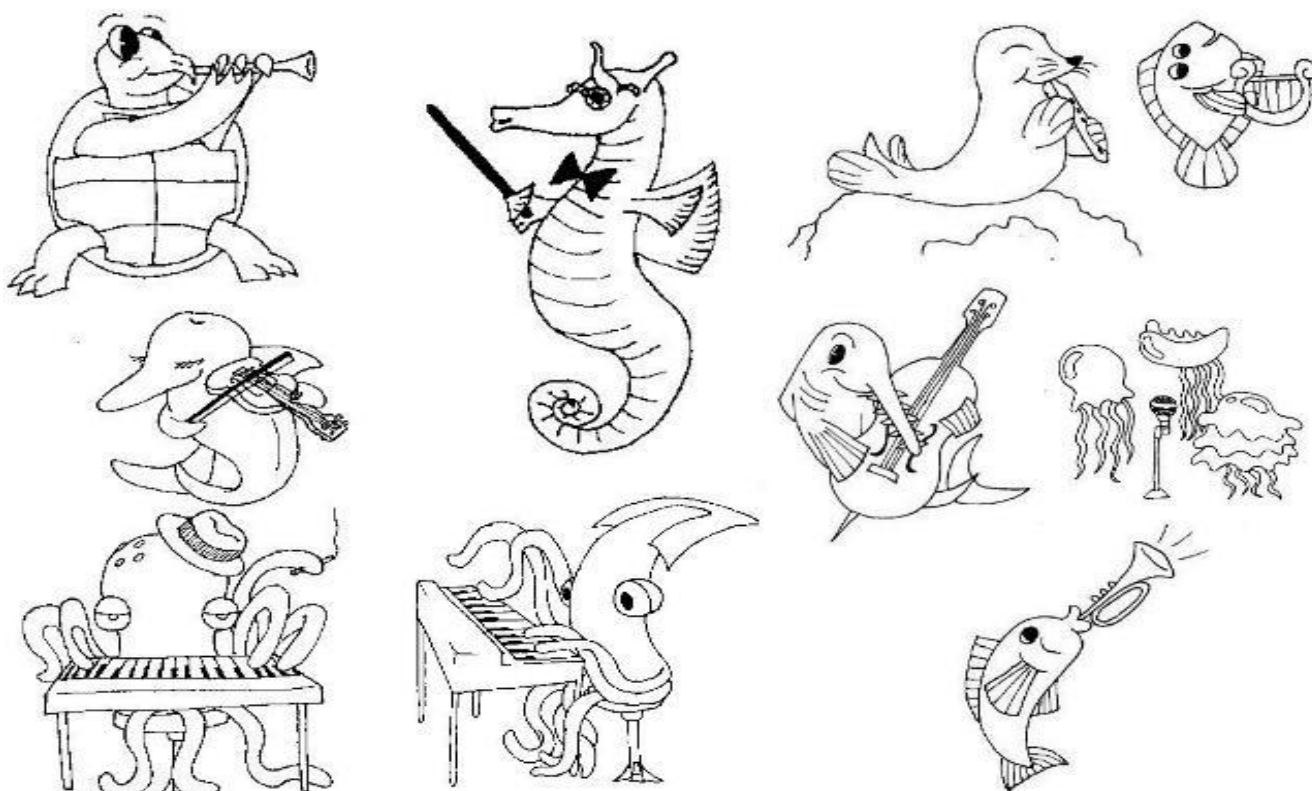
5. ¿Escribe la parte que más te agrada. Realízale cambios a la letra?

6. ¿Qué sentimientos te trajo la canción?

7. ¿Qué enseñanza te deja?

8. ¿Para qué crees que el escritor invento esta canción?

9.) Colorea los personajes de la canción y escribe debajo de cada uno su respectiva onomatopeya.



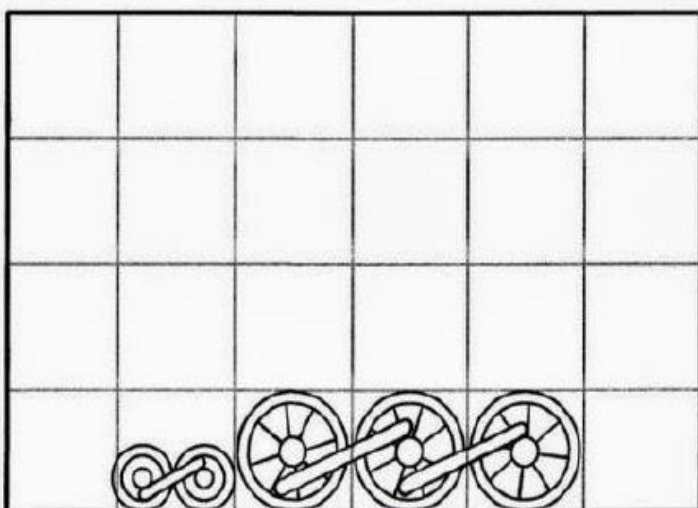
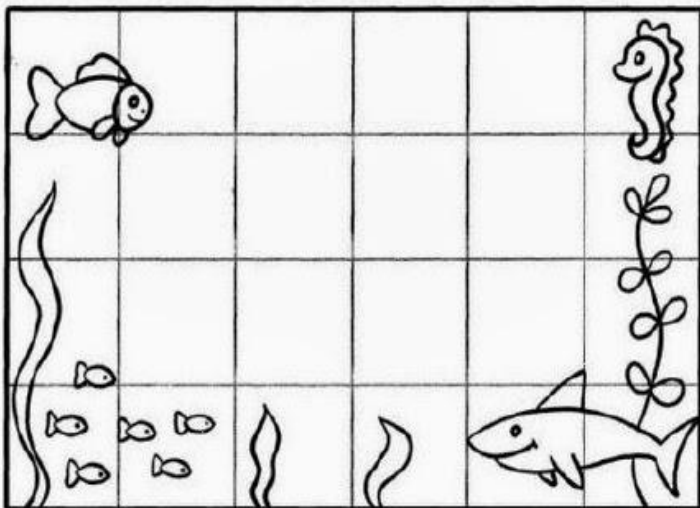
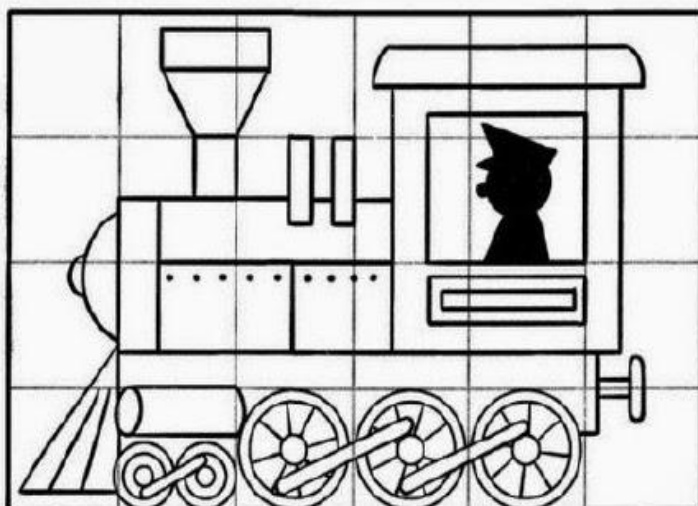
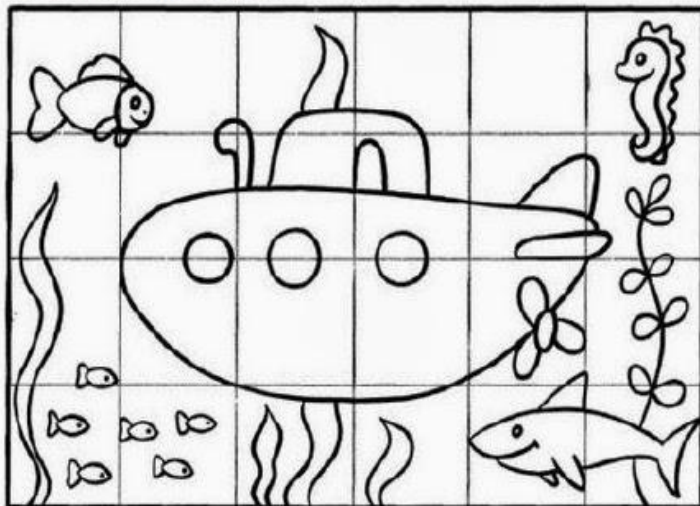
10.) Dibuja en el cuadro el animal que más te agrado y realiza su descripción.

DIBUJO	DESCRIPCIÓN

ANEXO No. 12
Taller n ° 3
Juegos de concentración

ACTIVIDAD

Completa los dibujos de la parte de abajo guiándote por los de arriba. La cuadrícula te ayudará para que te queden igual. Por último colorea todo.



Tomado de: <http://www.ivanik.com.ar/shop/detallenot.asp?notid=487>

Fotografías de los talleres

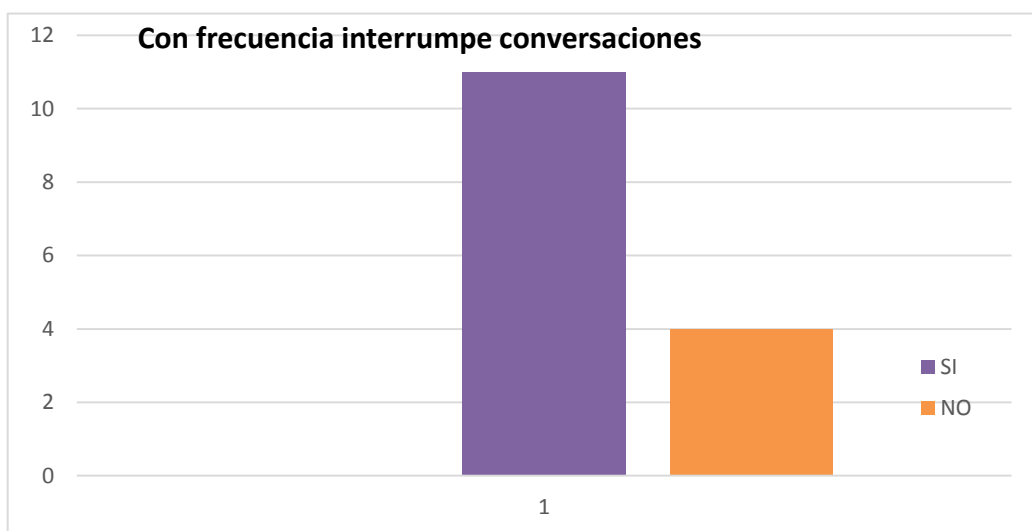
Actividad “Escribiendo A Ritmo De La Música”



Anexo 13

Tabla 1- Análisis pregunta 1 de la encuesta

Con frecuencia Interrumpe conversaciones	
SI	9
NO	6

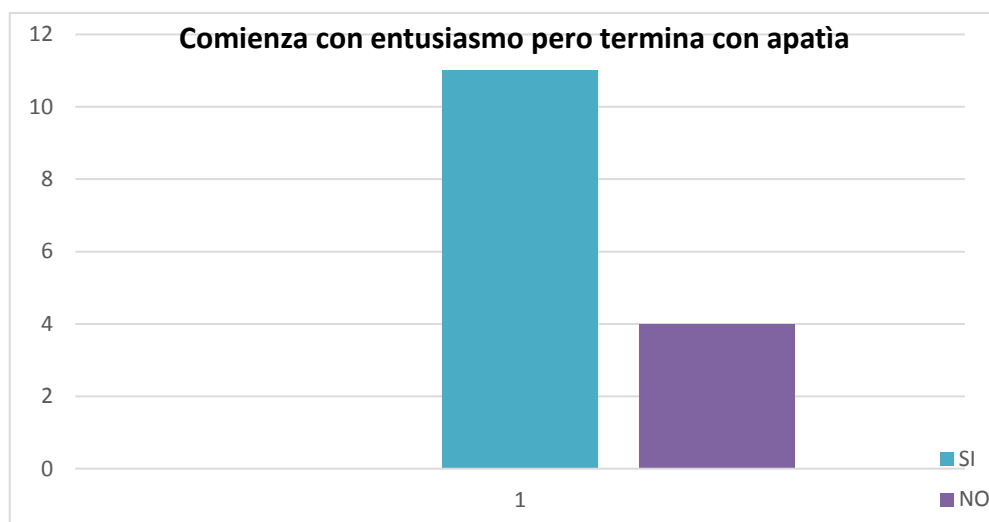
Ilustración 1- Análisis 1 de la encuesta

De acuerdo a la gráfica se pudo observar en la gráfica anterior que hubo una tendencia de los estudiantes a interrumpir las conversaciones con frecuencia, ocasionando dicha situación una ruptura del acto comunicativo.

Tabla 2- Análisis pregunta 2 de la encuesta

Comienza con entusiasmo pero termina con apatía	
SI	8
NO	7

Ilustración 2- Análisis pregunta 2 en la encuesta

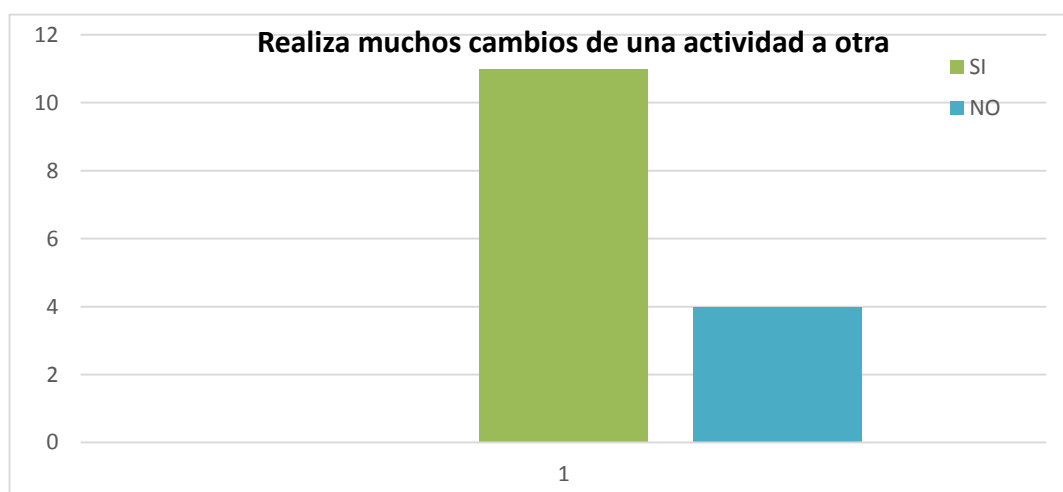


En segundo lugar de dejó ver la apatía que los estudiantes presentan después de haber iniciado una actividad. Esto se podría presentar por varios factores, ya sean unas didácticas poco activas, por actividades muy largas, por falta de interés que los llevan a la desconcentración.

Tabla 3- Análisis pregunta 3 de la encuesta

Realiza muchos cambios de una actividad a otra	
SI	10
NO	5

Ilustración 3- Análisis de pregunta 3 de la encuesta

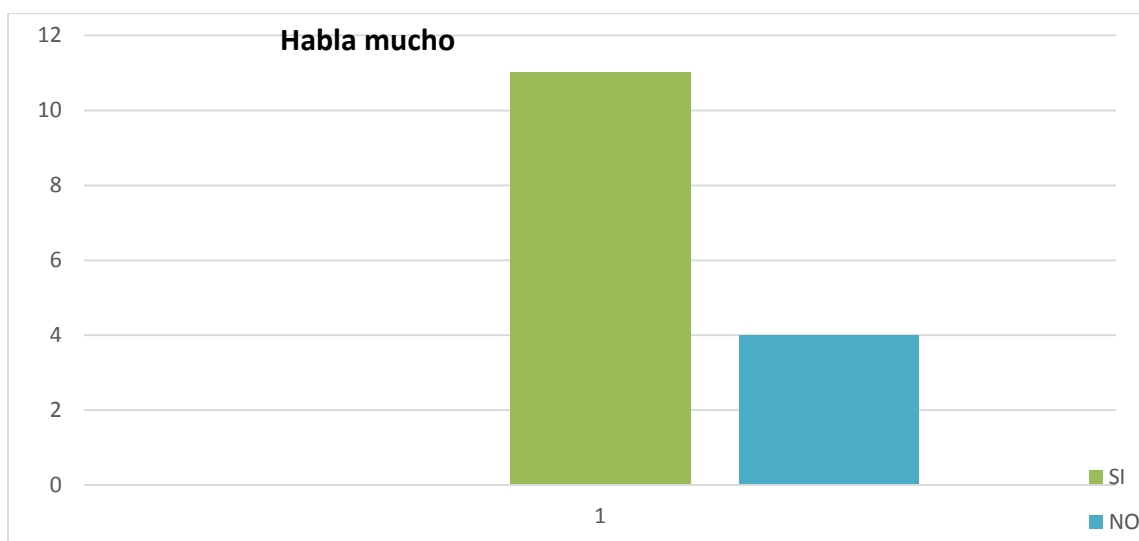


En un tercer lugar se observó que los estudiantes cambien de actividad fácilmente, esto se debe a que pueden presentar la poca motivación, por falta de orden y por falta de hábitos de estudio

Tabla 4-Análisis de pregunta 4 de la encuesta

Habla mucho	
SI	11
NO	4

Ilustración 4- Análisis pregunta 4 de la encuesta



Finalmente algunos estudiantes dejaron ver en sus respuestas que hablan mucho en la clase, que no prestan atención a las orientaciones y por eso no entienden las actividades. Esto se debe a que muchos de los educandos viven solos y la escuela es el único espacio para socializar con chicos de su edad